

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

Budi Nurcahyo*, Rini Rita T. Marpaung, Berti Yolida
Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri
Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*Corresponding author, HP: 089690955119, E-mail: nurcahyobudi@yahoo.co.id

Abstract: *The Influence Of Utilizing of Video For Students Activity and Learning Outcomes. The purpose of this research was to know the influence of utilizing video for activity and learning outcomes students. The research design was pretest-posttest not equivalent. Samples were students of class VII_J and class VII_K at SMPN 21 Bandar Lampung that were 59 students by using purposive sampling technique. Quantitative data were obtained from learning outcomes that were analyzed by U-test. The result of U-test and t-test was t₁-test (4,314 > 1,671) and t₂-test (21,174 > 1,695). Value of U-test showed that value of pretest experiment value was p(0,270 > 0,157), value of posttest experiment was p(0,000 < 0,157), and value of experiment N-gain was p(0,000 < 0,157). Qualitative data was the result of students activity observation and questionnaire of students response. Result of research indicated that students activity on experiment class was higher than control that was 12,46%. Most of students gave positive respond about the video. This research showed that utilization of video influence the activities and students learning outcomes.*

Keywords: *activity, characteristic of organism, learning outcomes*

Abstrak : **Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.** Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan *video* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini adalah pretes-postes tak ekuivalen. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII_J dan kelas VII_K di SMPN 21 Bandar Lampung sebanyak 59 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar yang dianalisis menggunakan uji-t dan uji-U. Uji-t₁ (4,314 > 1,671) dan untuk uji-t₂ (21,174 > 1,695), Hasil uji-U diperoleh nilai pretes eksperimen p(0,270 > 0,157), nilai postes eksperimen p(0,000 < 0,157), dan nilai *N-gain* eksperimen p(0,000 < 0,157). Data kualitatif diperoleh dari pretes-postes berupa hasil observasi aktivitas dan angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi 12,46% dari kelas kontrol. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *video*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *video* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : aktivitas, ciri-ciri makhluk hidup, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 1). Berhasil tidaknya pencapaian pendidikan di sekolah saat ini bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Guru dituntut mampu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah terutama mengenai penguasaan materi yang berdampak pada aktivitas dan hasil belajar di sekolah.

Salah satu faktor penyebab rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan, keterbatasan media pembelajaran, kurang tersedianya buku pelajaran, dan rendahnya minat baca siswa karena buku pelajaran yang berhalaman tebal. Bahan ajar yang kurang menarik menyebabkan aktivitas siswa akan berkurang sehingga hasil belajar akan menurun. Hal ini tidak bisa diabaikan sebab bahan ajar membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Djamarah dan Zain, 2006: 161).

Hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 21 Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas VII_J dan VII_K pada materi sebelumnya yang masih rendah, hal ini dikarenakan guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik,

sehingga berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya variasi bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya atau solusi yang diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media *video*. Sesuai dengan pendapat Suyitno (2000: 37) bahwa untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan metode yang tepat juga perlu digunakan suatu media yang sangat berperan dalam membimbing abstraksi siswa yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

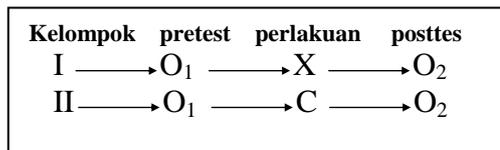
Penelitian yang menguji pengaruh penggunaan media *video* terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh Arta (2013: 1) menyebutkan bahwa penggunaan media *video* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan penguasaan materi oleh siswa. Selain itu dalam penelitian Miarti (2013: 1) mengatakan bahwa efektivitas penggunaan multimedia melalui metode diskusi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata *N-gain* 86,81 %, dan penguasaan konsep mengalami peningkatan dengan rata-rata *N-gain* 33,59%. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan multimedia melalui metode diskusi berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *video* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, yaitu pada bulan Februari bertempat di SMPN 21 Bandar Lampung. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari sebelas kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Kelas yang terpilih yaitu kelas VII_J (kelas eksperimen) dengan jumlah siswa 32 dan kelas VII_K (kelas kontrol) dengan jumlah siswa 27.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttes equivalen*, dapat dilihat pada Gambar 1.



Keterangan: I: Kelas eksperimen; II: Kelas kontrol; O₁: Pretes; O₂: Postes; X :Menggunakan *Video*; dan C :Menggunakan buku cetak

Gambar 1. Desain pretes-postes tak Ekuivalen (dimodifikasi dari Riyanto, 2001: 43).

Prosedur penelitian terdiri atas dua tahap prapenelitian dan pelaksanaan. Data yang di dapat yaitu data kuantitatif berupa hasil belajar yang diperoleh dari pretes dan postes yang dianalisis menggunakan Uji-t dan Uji-U. Data kualitaitaif berupa tanggapan siswa, diperoleh dari angket tanggapan siswa dan dianalisis secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN

Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari pretes, postes dan *N-gain* pada materi ciri-ciri makhluk hidup untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapny dapat dilihat pada kemampuan kognitif siswa yang diperoleh dari pretes, postes dan *N-gain* yang disajikan pada Tabel 1. Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol sama-sama berkriteria *cukup*. Aspek bertukar informasi dan mempresentasikan hasil diskusi kedua kelas mendapatkan kriteria yang sama yaitu *cukup*. Pada kelas eksperimen untuk aspek mengemukakan ide dalam kelompok dan mengajukan pertanyaan berkriteria *baik*, sedangkan pada kelas kontrol untuk aspek mengemukakan ide dan mengajukan pertanyaan berkriteria *cukup*.

Tabel 1. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol

Aspek yang di amati	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Persentase (%)	Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
a	76.77	B	61.73	C
b	66.67	C	55.56	C
c	70.71	C	54.32	C
d	72.73	B	65.43	C
$\bar{X} \pm Sd$	71.72± 4.21	C	59.26± 5.24	C

Ket : a : Mengemukakan ide; b : Bertukar informasi; c : Mempresentasikan hasil diskusi; d : Mengajukan pertanyaan; B : baik; C: cukup

Perbedaan ini disebabkan pada kelas eksperimen menggunakan media *video* sehingga dapat memunculkan keinginan siswa untuk bertanya dan mengemukakan ide/gagasan yang ia miliki.

Tabel 2 menunjukkan hasil uji statistik nilai pretes, postes dan *N-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai pretes menunjukkan kedua kelas berbeda tidak signifikan, artinya kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Sedangkan untuk nilai postes dan *N-gain* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol hal ini menandakan kedua kelas berbeda signifikan yang artinya ada perbedaan rata-rata nilai postes dan *N-gain* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan perbedaan perlakuan pada kedua kelas, untuk kelas eksperimen menggunakan media *video* sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan buku cetak saja yang menyebabkan postes dan *N-gain* pada kedua kelas berbeda.

Tabel 2. Hasil uji statistik nilai pretes, postes, dan *N-gain* siswa

Data Siswa	Kelas	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji U	Ket
Pretes	E	28,91 ± 17,62	$L_h(0,180) > L_t(0,157)$	$p(0,270) > 0,157$	BTS
	K	30,74 ± 7,17	$L_h(0,237) > L_t(0,171)$	$p(0,270) > 0,171$	
Postes	E	70,78 ± 12,31	$L_h(0,425) > L_t(0,157)$	$p(0,000) < 0,157$	BS
	K	58,89 ± 8,36	$L_h(0,175) > L_t(0,171)$	$p(0,000) < 0,171$	
<i>N-gain</i>	E	0,59 ± 0,05	$L_h(0,180) > L_t(0,157)$	$p(0,000) < 0,157$	BS
	K	0,40 ± 0,12	$L_h(0,139) < L_t(0,171)$	$p(0,000) < 0,171$	

Keterangan : BS : Beda signifikan; BTS : Beda tidak signifikan; K : Kelas Kontrol; E : Kelas Eksperimen

Tabel 3 menunjukkan hasil uji-U untuk nilai *N-gain* C1, C2, C3, dan C4 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. pada indikator C3 (aplikasi) menunjukkan bahwa hasil nilai untuk kelas eksperimen dan kontrol berbeda tidak signifikan artinya *N-gain*

indikator kognitif C3 (aplikasi) terdapat perbedaan namun tidak besar perbedaannya. Hal ini dikarenakan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan materi kedalam soal cenderung sama meski telah ada perbedaan perlakuan pada tiap kelas.

Hasil uji-t pada *N-gain* indikator kognitif C1 dan uji-U pada *N-gain* indikator kognitif C2 dan C4 menunjukkan bahwa nilai kedua kelas berbeda signifikan artinya *N-gain* indikator kognitif C1, C2 dan C4 untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

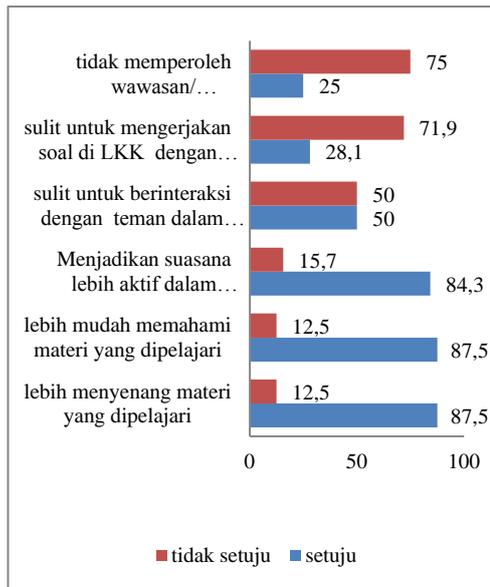
Tabel 3. Hasil analisis rata-rata nilai pretes, postes, dan *N-gain* per indikator

Indikator Kognitif	Kelas	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji t_1	Uji t_2	Uji U	Ket.
C1	E	0,50 ± 0,14	$L_{h(0,144)} < L_{t(0,157)}$	$F_{30(7,28)} < F_{30(1,59)}$	$t_{h(0,214)} > t_{t(1,671)}$	$t_{h(21,174)} > t_{t(1,695)}$		BS
	K	0,35 ± 0,14	$L_{h(0,163)} < L_{t(0,171)}$					
C2	E	0,66 ± 0,25	$L_{h(0,298)} > L_{t(0,157)}$	-	-	-	0,001 < 0,157	BS
	K	0,33 ± 0,39	$L_{h(0,163)} < L_{t(0,171)}$	-	-	-	0,001 < 0,171	
C3	E	0,61 ± 0,24	$L_{h(0,276)} > L_{t(0,157)}$	-	-	-	0,354 > 0,157	BTS
	K	0,51 ± 0,42	$L_{h(0,221)} > L_{t(0,171)}$	-	-	-	0,354 > 0,171	
C4	E	0,66 ± 0,19	$L_{h(0,163)} > L_{t(0,157)}$	-	-	-	0,007 < 0,157	BS
	K	0,45 ± 0,24	$L_{h(0,156)} > L_{t(0,171)}$	-	-	-	0,007 < 0,171	

Keterangan : BS : Beda signifikan; BTS : Beda tidak signifikan; K : Kelas Kontrol; E : Kelas Eksperimen

Gambar 2 grafik angket tanggapan siswa menunjukkan bahwa pada umumnya siswa senang mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup dengan media *video*. Sebagian besar siswa menyatakan lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan menjadikan siswa lebih aktif dalam diskusi melalui media *video*. Dan juga Setengah dari seluruh siswa

menyatakan bahwa mereka sulit berinteraksi dengan teman dalam proses pembelajaran, namun demikian pada umumnya siswa mengungkapkan bahwa siswa memperoleh wawasan atau pengetahuan baru setelah belajar menggunakan media *video*.



Gambar 2. Angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media *video*

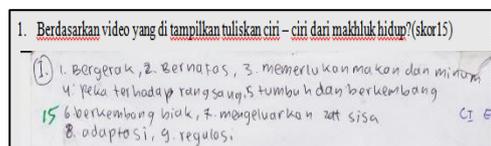
PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan *video* dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siswa di SMPN 21 Bandar Lampung berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu peningkatan pada aktivitas mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide/pendapat, bertukar informasi dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil diskusi. Hal ini diakui oleh siswa berdasarkan angket yang dibagikan, bahwa penggunaan media *video*

menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Angket siswa juga menyatakan bahwa pemberian soal-soal dalam bentuk LKK yang dipadukan dengan media *video* siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Terbukti dari tanggapan siswa bahwa pada umumnya (87,5%) siswa merasa lebih mudah memahami dan lebih menyenangkan mempelajari materi pokok ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media *video* di bandingkan dengan buku cetak.

Peningkatan nilai kelas eksperimen juga terlihat dari analisis rata-rata nilai *N-gain* perindikator soal. Rata-rata nilai *N-gain* per indikator, baik indikator soal C1, C2 dan C4 berbeda signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan media *video* yang membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran, hal ini berdampak pada meningkatnya aktivitas siswa pada kelas eksperimen seperti mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Berikut adalah pertanyaan dan jawaban siswa indikator C1 (Pengetahuan) pada Gambar 3.

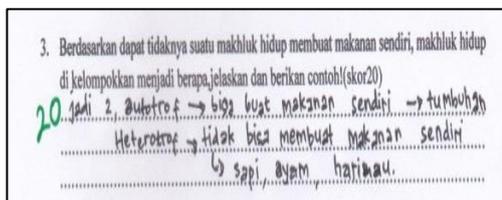


Gambar 3. Jawaban siswa pada indikator C1 (Pengetahuan) kelas eksperimen

Komentar : Berdasarkan pada jawaban LKS tersebut, siswa sudah mampu menuliskan ciri- ciri makhluk hidup dengan benar.

Menggunakan media *video* tingkat pengetahuan siswa meningkat, Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media *video* tingkat pengetahuan yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perbedaan ini dipengaruhi oleh penyampaian materi yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media *video*. Dengan menggunakan media *video* siswa dapat berimajenasi tentang materi yang dipelajari sehingga kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan meningkat. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode diskusi, siswa tidak dapat melihat dan mengamati aspek yang dipelajari secara langsung sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuan yang ia dapat.

Berikut adalah pertanyaan dan jawaban siswa indikator C2 (pemahaman) kelas eksperimen (Gambar 4).



Gambar 4. Jawaban siswa pada indikator C2 (pemahaman) pada kelas eksperimen.

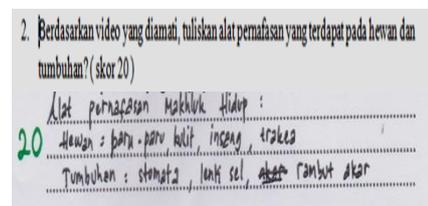
Komentar: Berdasarkan jawaban pada LKS tersebut, siswa mampu membedakan makanan pada makhluk hidup.

Menggunakan media *video* siswa mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai materi yang di sampaikan, hal ini dikarenakan siswa dapat melihat langsung tanpa harus menghadirkan benda aslinya ke dalam kelas, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang di-

sampaikan. Dalam media *video* siswa dapat melihat langsung kejadian yang sedang dipelajari sehingga siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2011: 161), bahwa motivasi mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar. Pada indikator C4 tingkat analisis untuk tiap kelas mengalami peningkatan. Untuk kelas eksperimen tingkat analisis siswa mengalami peningkatan yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen siswa menggunakan *video* sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat melihat dan memperhatikan materi yang sedang diajarkan.

Berikut adalah pertanyaan dan jawaban siswa indikator C4 (analisis) di kelas eksperimen (Gambar 5).



Gambar 5. Jawaban siswa pada indikator C4 (analisis) kelas eksperimen.

komentar: Mengacu pada jawaban LKS tersebut, siswa sudah mampu membedakan tentang alat pernafasan pada hewan dan tumbuhan secara tepat.

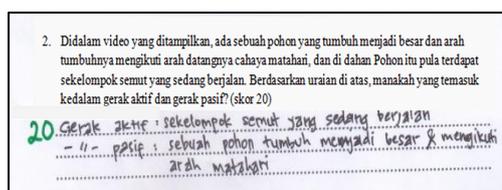
Hal ini senada dengan pendapat Magnesen (Prawiradilaga, 2009: 24) bahwa belajar terjadi dengan membaca sebanyak 10%, mendengar 20%, melihat 30%, melihat dan mendengar sebanyak 50%,

mengatakan 70%, dan mengatakan sambil mengerjakan sebanyak 90%.

Indikator C3 (aplikasi) diperoleh nilai *N-gain* berbeda tidak signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator C3 kemampuan siswa untuk tiap kelas dalam mengaplikasikan materi ke-dalam soal cenderung sama, hal ini disebabkan karena siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompok yang menyebabkan siswa mampu berimajinasi tentang materi yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

Media *video* dapat melatih siswa untuk lebih mengembangkan wawasannya agar dapat memecahkan masalah dengan bermacam-macam cara. Ketika muncul pandangan atau pendapat yang berbeda dalam menyelesaikan masalah tersebut maka guru akan membantu untuk membenarkan. Sehingga proses evaluasi berjalan dengan benar.

Berikut adalah pertanyaan dan jawaban indikator C3 (Gambar 6).



Gambar 6. Jawaban siswa pada indikator C3 (aplikasi) kelas eksperimen

Komentar: Berdasarkan pada jawaban LKS tersebut, siswa sudah mampu menerapkan

Pembelajaran dengan menggunakan media *video* memungkinkan semua siswa terlibat untuk bekerja sama dalam kelas dan melakukan diskusi antar siswa dalam membagikan ide dan mengemukakan pendapat sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung

dalam menyelesaikan tugas, siswa dapat lebih mengembangkan kemampuannya serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini didukung oleh data angket tanggapan siswa bahwa 87.5% siswa merasa mudah untuk memahami materi dengan menggunakan media *video*, sedangkan 84,375% siswa merasa dengan media *video* mereka lebih aktif dalam melakukan diskusi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 21 Bandar Lampung, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran melalui penggunaan media *video* pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup menarik dan efektif. Hal ini didukung oleh data hasil pemberian angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media *video* bahwa sebagian besar siswa positif untuk pernyataan positif dan negatif untuk pernyataan negatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *video* berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

DAFTAR RUJUKAN

Arta, N.A. 2013. *Penerapan Pembelajaran STAD Melalui Video Terhadap Aktivitas Belajar Dan Penguasaan Materi Pokok Oleh Siswa*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Menurut Undang-Undang*. (Online). (<http://www.depdiknas.co.id> pada Minggu, diakses 19 April 2015 01.27 wib).
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarti, E. 2013. *Efektivitas Penggunaan Multimedia Melalui Metode Diskusi Terhadap Aktivitas Belajar Dan Penguasaan Konsep Oleh Siswa*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Prawiradilaga, D.S. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Suyitno, A. 2000. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: UNNES.